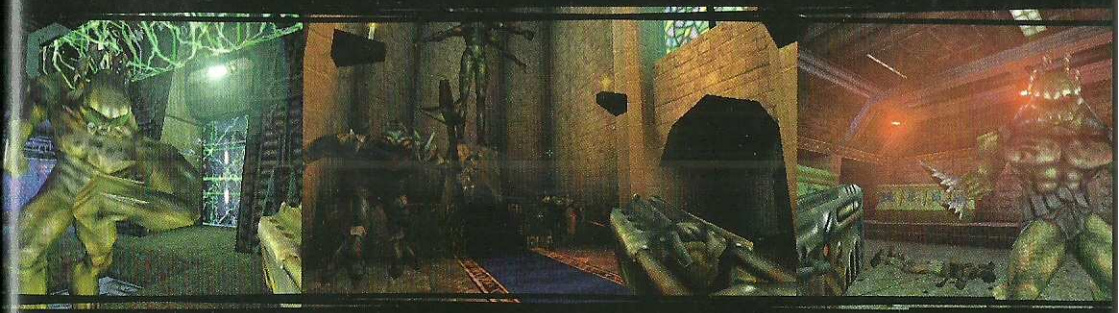
Unreal™



Italiano

Digital Extremes

EPIC

INDICE

Storia 2

Installazione 4

Navigazione sui menu 5

Obiettivi del gioco 6

Avvio del gioco 6

Heads Up Display (HUD) 12

Comandi 15

Database 18

STORIA

Questa è la parte migliore: l'attesa. Piano e a fatica, ma con tenacia, ti dirigi verso l'immenso cielo azzurro. Appena il carretto arriva in cima alla montagna, alzi le braccia sopra la testa anche se hai il cuore in gola. Per un momento il tempo ed il mondo intero si fermano. E poi…

Ahhhh! Precipiti verso terra, il cielo verso il quale eri rivolto un attimo prima, adesso è alle tue spalle. Il carretto vacilla mentre corre verso il basso e l'aria si riempie di grida divertite della gente intorno a te. Chiudi gli occhi, gusti il sapore inebriante di grande libertà che t'invade.

Boom! I tuoi occhi si spalancano quando vieni sbattuto violentemente dal letto al freddo pavimento di metallo della tua cella. La nave sta vacillando e l'aria è invasa dalle grida degli altri prigionieri delle celle vicine. Appena riprendi i sensi, ti ricordi subito dove sei. Il Vortex Rikers. La navicella di trasporto prigionieri più dura di questa parte della Via Lattea, e quanto di più diverso dalla libertà dei tuoi sogni.

Ma qualcosa non va. Le luci di emergenza del corridoio sotto la tua cella stanno lampeggiando. Un odore di bruciato ti penetra nelle narici e ti pizzica gli occhi. Trovi la forza per alzarti appoggiandoti alla spalliera di ferro del letto per mantenere l'equilibrio, mentre il pavimento ti trema sotto i piedi. Guardi attraverso il cancello al plasma della tua cella e vedi delle guardie e degli ufficiali affannarsi su e giù per il corridoio come tante formiche.

"Ehi, ma che cavolo sta succedendo!?" gridi.

Ma la tua voce si perde tra le grida degli altri prigionieri e il suono della sirena di allarme della navicella. Le formiche inciampano una sull'altra nel corridoio e non ti degnano neanche di uno sguardo.

Sai per esperienza che provare ad attraversare il cancello al plasma ti porterà solo una grande frustrazione e dei tremendi mal di testa. Se questo colabrodo sta per precipitare, io non ho alcuna intenzione di morire come un topo in trappola in questa cella puzzolente, dici tra te e te. Devo raggiungere la navicella di emergenza.

Ecco, proprio ora, il capo delle guardie delle prigioni si ferma davanti alla tua cella per appuntare qualcosa sul suo onnipresente registro.

"Ehi Ash, ma che cavolo sta succedendo!?"

"Cosa pensi stia succedendo testone? Stiamo precipitando. Adesso chiudi quella boccaccia e allaccia le cinture."

"Ma sei pazzo? Disattiva i cancelli! Facci andare alla navicella!"

Il sorrisetto e la smorfia divertita con il quale Ash si allontana ti scatenano tanta di quella rabbia da passare il cancello al plasma e staccargli la testa.

"Ash! Ash, apri questi maledetti cancelli! Non ci lasciare qui! Aspetta un minuto! Apri questi cavoli di cancelli, maledetto figlio di—"

Un tremendo urto fa ruotare la navicella scagliandoti dall'altra parte della cella contro il muro del retro. Senti con orrore il ferro entrarti nelle ossa, e poi, niente più.

Più tardi, forse ore, forse giorni, ti risvegli. Il tuo corpo è massacrato e disidratato, però sei riuscito a sopravvivere all'incidente. Il cancello al plasma è disattivato. Oltre la porta della tua cella ti aspetta la libertà.

Ma dove sei? Ci sono altri sopravvissuti? E cosa ti aspetta al di là dei resti del Rikers? C'è solo un modo per scoprirlo, dici tra te e te.

Piano ed a fatica, ma con tenacia, esci dalla tua cella…

INSTALLAZIONE

1 Esci da tutte le altre applicazioni ed inserisci il CD di Unreal nell'unità CD-ROM.

2 Se Windows® 95 è impostato per utilizzare la funzione AutoPlay CD (Esecuzione automatica CD), poco dopo l'inserimento del CD, Unreal visualizzerà automaticamente la videata di installazione. Se AutoPlay è disattivato, dovrai avviare l'installazione manualmente. In questo caso, clicca per due volte sull'icona **Risorse del Computer,** quindi clicca per due volte sull'icona del **CD-ROM** nella finestra che si aprirà. Per avviare l'installazione, clicca per due volte sul file **Setup.exe.**

3 Scorri le videate di installazione per installare Unreal sul computer. Appariranno diverse videate di installazione.

4 La prima videata ti accoglie in *Unreal.*

5 La seguente videata è la licenza. Dopo averla letta clicca su **Yes** (Sì).

6 La terza videata ti consente di scegliere una directory sull'hard drive dove installare Unreal. Per l'installazione minima devi avere 100 megabyte di spazio libero e 450 megabyte per l'installazione completa.

7 La videata successiva ti presenterà una lista dei componenti di *Unreal* che possono essere installati. Puoi scegliere tra i seguenti elementi:

- **Unreal World Builder (Costruttore del mondo di Unreal):** facoltativo, per utenti esperti. Installalo se vuoi utilizzare lo strumento per progettazioni 3D del team *Unreal* per creare degli scenari a 3D.
- **Unreal Engine (Programma Unreal):** il programma di gioco di Unreal; installazione necessaria.
- **Game Content (Contenuto del gioco):** seleziona questo elemento per installare tutto il contenuto del gioco (richiede 450 megabyte di spazio libero) sull'hard drive. Selezionalo per una prestazione ottimale. Se disattivi questa opzione, il contenuto del gioco verrà caricato dal CD ogni volta che giocherai, peggiorando il livello della prestazione.
- **DirectX:** installa i driver di DirectX della Microsoft per prestazioni, supporto audio e joystick ottimali. Questo componente è opzionale, ma fortemente raccomandato se non l'hai ancora installato.

8 E ora di' pure addio all'insipida realtà.

NAVIGAZIONE SUI MENU

Usa la tastiera per spostarti, selezionare e cambiare le opzioni nei vari menu su schermo di *Unreal.* Usa i tasti freccia in su ed in giù per passare da un'opzione all'altra e utilizza i **tasti freccia a destra** ed a **sinistra** per cambiare un'opzione. Nella maggior parte dei casi, in fondo alla videata del menu apparirà una breve spiegazione dell'opzione evidenziata. Premi il tasto Esc per retrocedere da un'opzione o da un menu.

Fortuna che Kabie è riuscito a riparare il Traduttore. Senza di questo non avremmo avuto la benché minima speranza.

Obiettivi del gioco

L'obiettivo principale in *Unreal* è di scoprire come fare ad uscire da questo mondo ostile e pericoloso. Per fare questo, la prima cosa di cui ti dovrai preoccupare sarà mantenere tutto d'un pezzo il tuo corpo massacrato (se non riuscirai a raggiungere questo obiettivo gli altri in saranno alquanto inutili). Oltre a questo, dovrai anche scoprire i segreti del pianeta sul quale sei capitato.

A bordo del Rikers c'erano molti **Traduttori universali,** posseduti da molte delle guardie. Trovare un Traduttore è di vitale importanza per sopravvivere! Il traduttore può analizzare e interpretare molti degli oggetti, dei dispositivi e delle iscrizioni sul pianeta. Spesso rileverà informazioni preziose e ti aiuterà a scoprire molti dei misteri del pianeta.

Avvio del gioco

Per eseguire *Unreal*, clicca per due volte sull'icona ***Unreal*** sulla scrivania o sul **menu Avvio** per lanciare il gioco e far apparire il **menu principale**.

Menu principale

Il **menu principale** apparirà sulla videata tutte le volte che lancerai *Unreal*. Potrai accedere al **menu principale** anche nel corso del gioco premendo il tasto Esc. Dal **menu principale**, puoi scegliere:

- **Game (Gioco):** comincia un gioco nuovo, carica o salva un gioco o imposta le opzioni di gioco.
- **Multiplayer (A piú giocatori):** ospita, imposta o gioca insieme a dei giocatori per un gioco in rete o su Internet.
- **Options (Opzioni):** personalizza i comandi di gioco, imposta il sonoro e cambia le opzioni di gioco o dell'interfaccia.
- **Quit (Esci):** ritorna alla realtà.

Game

Qui scegli se vuoi cominciare un nuovo gioco, salvare un gioco in corso o caricare un gioco precedentemente salvato.

New Game (Nuovo gioco)

Quando cominci una **nuova partita**, dovrai scegliere il livello di difficoltà. Il livello di difficoltà influenza la quantità di mostri in cui ti imbatterai e quanto saranno veloci e aggressivi, oltre alla tua salute e alla tua potenza.

Easy (Facile): questo livello è per quelli che hanno problemi con la realtà, figuriamoci Unreality.

Medium (Medio): forse il miglior livello per fare un po' di pratica prima di affrontare il Devilfish.

Hard (Difficile): se ti piacciono le esperienze mozzafiato, frastornanti e da 200 battiti al minuto, allora scegli questo livello.

Unreal: se uscirai vivo da questo livello potrai entrare a far parte dell'elite *Unreal*.

Franco ha provato a fare il ganzo con questo coso. Per lo meno è morto subito.

Load Game (Carica Gioco)

Seleziona **Load Game** per visualizzare una lista di giochi precedentemente salvati. Seleziona uno di questi giochi della lista utilizzando i **tasti freccia** e **premi** Invio per continuare il gioco dal punto in cui l'avevi salvato l'ultima volta. Puoi anche ricominciare dall'inizio del livello in corso con tutto quello che ti eri portato dietro dai precedenti livelli.

Save Game (Salva Gioco)

Seleziona **Save Game** per salvare un gioco in corso su una delle nove caselle di salvataggio disponibili. Puoi salvare il gioco in una casella vuota o sovrascrivere una casella occupata da un gioco che vuoi cancellare. *Unreal* chiamerà automaticamente il tuo gioco con un nome composto dal livello che stai giocando, la data e l'ora del salvataggio.

Game Options (Opzioni di gioco)

Regola la **Game Speed** (Velocità di gioco) (che stabilisce la velocità dei movimenti del giocatore, dei mostri e degli oggetti) su un livello adatto a te. Le prime volte che giochi *Unreal*, forse è meglio una velocità ridotta, almeno fino a quando non acquisterai abbastanza dimestichezza con i comandi ed il meccanismo del gioco e potrai giocare alla massima velocità.

Per informazioni su come configurare le **Advanced Options** (Opzioni Avanzate) consulta il file *readme.txt*.

Multiplayer (A più giocatori)

Unreal è stato progettato per partite multigiocatore in rete o su Internet. Dal **menu Multiplayer** puoi scegliere di **Start** (Cominciare) o **Join** (Aggregarti) ad una partita multigiocatore e personalizzare **Player Setup** (Impostazione giocatore).

Start Game (Cominciare gioco)

Seleziona **Start Game** per ospitare una partita multigiocatore. Apparirà il menu **Multiplayer Options** (Opzioni a più giocatori) per personalizzare il tuo gioco.

Select Game (Seleziona Gioco): scegli il tipo di gioco multigiocatore che desideri giocare. Per informazioni più dettagliate su ognuno di questi tipi di gioco, consulta il file *readme.txt*.

Select Folder (Seleziona Cartella): seleziona la cartella in cui si trova la mappa del gioco che vuoi giocare.

Select Map (Seleziona mappa): seleziona la mappa che vuoi utilizzare per il tuo gioco.

Configure Game (Configura gioco): modifica le tue opzioni di gioco.

- **Game Speed:** regola la velocità dei movimenti del giocatore, dei mostri e degli oggetti.
- **Frag Limit (Limite Bersagli):** imposta il numero dei bersagli che un giocatore dovrà uccidere per vincere.
- **Time Limit (Limite Tempo):** stabilisce la durata del gioco. Allo scadere del tempo colui che avrà ucciso il maggior numero di bersagli vincerà il gioco.

- **Max Players (Massimo Giocatori):** stabilisce il numero massimo dei giocatori che potranno aggregarsi al gioco.
- **Co-op Weapon Mode (Modalità arma in cooperazione):** quando viene attivata, le armi si riproducono (riappariranno sullo schermo dopo essere state raccolte) immediatamente, ma possono essere raccolte solamente una volta dallo stesso giocatore.
- **Exiting Allowed (Uscita consentita):** quando l'uscita è consentita, i giocatori possono cambiare il livello in cui stanno giocando attraversando un'uscita. Se l'uscita è disattivata, solamente colui che ospita il gioco potrà cambiare il livello che si sta giocando.
- **Advanced Options:** per informazioni su come configurare le Advanced Options consulta il file *readme.txt*.

Join Game

Seleziona **Join Game (Aggregarti gioco)** per accedere ad un gioco multigiocatore ospitato da un server remoto. Per ulteriori informazioni su come aggregarsi ad un gioco multigiocatore, consulta il file *readme.txt*.

Player Setup

Dal menu **Player Setup** puoi personalizzare un personaggio per i giochi multigiocatore. Per ulteriori informazioni su come personalizzare un personaggio per i giochi multigiocatore, consulta il file *readme.txt*.

BOT

Hai finito Unreal? In tutti i livelli di difficoltà? Non riesci a trovare un avversario degno di te in rete? Vuoi perfezionare le tue micidiali mosse di combattimento di Unreal? Bene, veditela con gli Unreal Bot e avrai una lezione gratis di umiltà.

Gli Unreal Bot sono degli avversari estremamente intelligenti controllati dal computer per degli scontri Deathmatch (All'ultimo sangue). La loro abilità può passare da un livello di terrore notevole a massimo e generalmente sono molto più duri da uccidere dei normali mostri di Unreal.

Come cominciare un gioco Bot :

1. Seleziona Multiplayer dal menu principale.
2. Seleziona Start Game.
   - Nella casella Select Game dovrebbe esserci: "Deathmatch Game" (default).
   - Select Folder (Seleziona Cartella) dovrebbe essere: la tua cartella Deathmatch (la predefinita è "DeathmatchMaps").
   - Select Map dovrebbe essere: la mappa Deathmatch nella quale vuoi essere fracassato di botte.
3. Seleziona Configure Game dopo aver impostato quanto segue.
   - Usa la casella Number of Bots (Numero di bot) per scegliere quanti Bot vuoi nel livello multigiocatore (te ne serve almeno uno, altrimenti ti sentirai molto solo!).
   - Imposta il Standalone Game (Gioco da solo) su "True." (Solo).
   - Seleziona Configure Bot (Configura Bot) per allestire le caratteristiche degli avversari controllati dal computer. Puoi modificare l'aspetto (tipo di reticolo e pelle), l'aggressività e lo stile di combattimento per ognuno dei Bot contro i quali combatterai.
4. Dopo aver configurato il gioco, seleziona Launch Game (Lancia gioco) dal menu multigiocatore.

Importante: oltre a poter giocare contro i Bot da solo, potrai aggiungere dei Bot anche nei giochi multigiocatore su Internet o in rete: basta che tu imposti la casella Standalone Game su "False," (Falsa) e far aggregare i tuoi amici al gioco multigiocatore come sempre.

Potenziali alleati?

Opzioni

Music Volume (Volume della musica): per regolare il volume della musica in sottofondo usa i **tasti freccia** a **sinistra** ed a destra.

Sound Volume (Volume del sonoro): per regolare il volume degli effetti sonori usa i **tasti freccia** a **sinistra** ed a **destra**.

Mouse Sensitivity (Sensibilità del mouse): stabilisce quanto i comandi del mouse per il gioco saranno sensibili ai movimenti del mouse. Aumentando la sensibilità dovrai muovere di meno il mouse per compiere un determinato movimento nel gioco.

Invert Mouse (Inverti Mouse): quest'opzione capovolge l'asse delle Y del mouse, quindi spingendo il mouse in avanti guarderai in basso e tirandolo indietro guarderai in alto (come la cloche di un aereo).

LookSpring (Molla-visuale): quando quest'opzione è attivata, la tua visuale tornerà automaticamente davanti quando rilascerai il tasto MouseLook (Visuale-mouse).

Always MouseLook (Sempre Visuale-mouse): quando quest'opzione è attivata, potrai utilizzare il mouse per guardare in alto ed in basso senza dover premere un tasto MouseLook.

Auto-Slope Look (Visuale Auto-Discesa): quando è attivata, quest'opzione regola automaticamente la tua visuale in modo da guardare in alto ed in basso alle discese e alle scale quando non stai utilizzando la MouseLook.

Weapon Hand (Mano dell'arma): stabilisce in quale mano terrai l'arma.

Dodging (Schivare): se attivi questa opzione, per fare una rapida schivata batti rapidamente per due volte uno dei tasti dei movimenti (avanti, indietro, mitragliare a sinistra e destra).

Customize Controls (Personalizzare i comandi): qui potrai personalizzare la configurazione dei comandi della tastiera, del mouse e del joystick.

Prioritize Armi (Priorità delle armi): usa questa opzione per modificare l'ordine di attivazione delle armi (ordine in base al quale viene selezionata la nuova arma attiva quando raccogli delle armi nuove o esaurisci le munizioni). Premi Invio per visualizzare una lista di tutte le armi e la loro disposizione attuale. Usa le frecce in su e giù per evidenziare un'arma ed utilizza le **frecce a sinistra** e **a destra** per passare rispettivamente sull'arma sopra o sotto della lista. La priorità si basa sulla posizione delle armi, quindi le armi più in alto avranno maggiore priorità nell'ordine di attivazione.

HUD Configuration (Configurazione HUD): l'HUD (Heads Up Display - Display sopra la testa) è composto da tutti gli indicatori a video, i contatori dello status e le icone che appaiono sulla videata nel corso del gioco. Puoi modificare il modo in cui l'HUD visualizza questi elementi a tuo piacimento.

Usa le **frecce a sinistra** ed a **destra** per scorrere le configurazione dell'Heads Up Display disponibili.

View Bob (Spostamento visuale): stabilisce quanto la visuale si sposterà in alto ed in basso quando camminerai o correrai. Questo è un effetto esclusivamente visivo e non influenza in alcun modo gioco.

HEADS UP DISPLAY (HUD)

Nel corso del gioco una serie di indicatori a video, i contatori dello status, le icone ed i messaggi ti terranno al corrente di importanti informazioni e situazioni. L'insieme di questi strumenti forma il tuo Heads Up Display (HUD). Tieni d'occhio l'HUD per controllare quei minimi particolari che potrebbero salvarti la vita. Ricorda, giocatore avvisato, mezzo salvato.

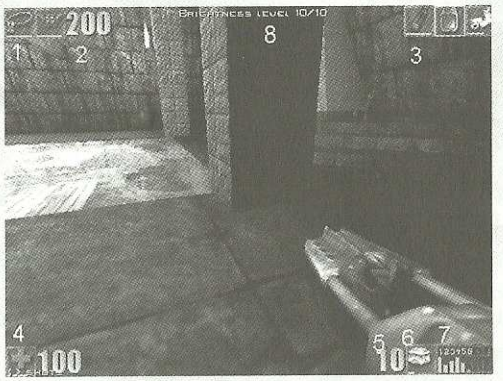


Figura dell'HUD predefinito

1 Icona corazza

Visualizza le eventuali corazze o equipaggiamento di difesa attualmente indossati.

2 Indicatore livello armatura

Indica il livello attuale di protezione dell'armatura da 0 a 300.

3 Barra icona inventario

Visualizza tutti gli oggetti contenuti nell'inventario. Usa i tasti **"è" e "+"** della tastiera per selezionare un oggetto. L'oggetto attualmente selezionato apparirà all'interno di una casella bianca. Per attivare un oggetto usa il tasto. Gli oggetti attivati appariranno colorati di rosso. Per disattivare gli oggetti premi per la seconda volta il tasto Invio. Per la lista degli oggetti dell'inventario e le loro funzioni, consulta p. 20.

4 Indicatore Status di Salute

Visualizza il tuo status di salute attuale, da 0 a 200. A 200 sei in piena fioritura. A zero devi essere fertilizzato.

Sembra che abbia funzioni mediche!

5 Indicatore quantità munizioni

Indica la quantità delle munizioni residue nell'arma attualmente utilizzata.

6 Icona tipo di munizioni

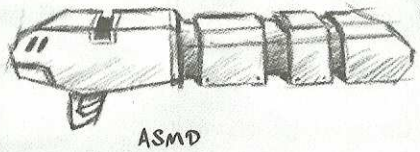
Indica il tipo di munizioni attualmente utilizzate.

7 Contatore munizioni

Indica le munizioni residue per ognuna delle armi in tuo possesso (più la barra sarà alta, maggiori saranno le munizioni residue). Il numero in cima alle colonne indica il tasto della tastiera alla quale è assegnata ogni arma.

8 Messaggi

I messaggi che appariranno in cima alla videata per avvertirti su particolari eventi e situazioni. Per esempio, quando raccoglierai un'arma od un oggetto nuovi, apparirà un messaggio che ti dirà di che cosa si tratta.



ASMD

Dobbs sta cercando di capire come funziona l'attacco combinato

COMANDI

Correre

Il mondo ostile di *Unreal* non ti dà molte possibilità per andartene in giro con calma, Quindi, il tuo personaggio è stato predefinito per correre (beh, in realtà è più un camminare di buon passo) tutte le volte che usi i tasti dei movimenti. A seconda di come sono stati configurati i comandi, ti potrai muovere utilizzando i tasti freccia o il mouse. Usa le frecce in su e giù per muoverti avanti ed indietro. Gira a **sinistra** o a **destra**, utilizzando i tasti della virgola e del punto o muovendo il mouse nella direzione desiderata.

Camminare

Nelle situazioni che richiedono prudenza, precisione o di mimetizzarsi, sarà meglio muoversi più lentamente. In questi casi, tieni premuto il tasto assegnato per **camminare** per muoversi piano e senza far rumore.

Guardarsi intorno

Se non stai utilizzando l'opzione MouseLook, usa i tasti della tastiera assegnati per guardare in alto ed in basso. Se l'opzione MouseLook è attivata, la visuale si sposterà muovendo il mouse.

Raccogliere le cose

In *Unreal* per raccogliere gli oggetti basta correrci sopra. Ogni oggetto sul quale correrai, verrà automaticamente aggiunto al tuo inventario od utilizzalo, a seconda dell'oggetto. Se sei già in possesso del numero massimo consentito di un oggetto, o non puoi utilizzare un oggetto, quando ci correrai sopra non lo raccoglierai.

Ho perduto gli stivali da salto quando Rei è stato ucciso. Adesso ci sono molti scenari a cui non posso accedere.

Aprire le porte

Nella maggior parte dei casi le porte si apriranno quando le attraverserai correndo. Tuttavia in alcuni casi le porte saranno chiuse e si apriranno con una chiave o dopo che sarà stata eseguita una certa azione.

Importante: alcune porte e ascensori del gioco si attivano automaticamente, poiché individuano il calore emanato dai tuoi movimenti e dal tuo corpo mentre ti stai avvicinando. Se avrai problemi ad attivare uno di questi dispositivi controllati dai sensori, torna indietro per resettare il sensore e riavvicinati di nuovo alla porta o all'ascensore.

Spingere le cose

Per spingere oggetti, pulsanti, interruttori e leve, corri sull'oggetto con il quale vuoi interagire. Se l'oggetto può essere spostato o se ci puoi interagire, la funzione si svolgerà automaticamente.

Sparare

Per usare la funzione dell'arma Fuoco principale, premi il tasto **Ctrl** o il pulsante sinistro del mouse. Per il Fuoco secondario premi il tasto **Alt** o il pulsante destro del mouse. Per il fuoco a raffica e altre funzioni di fuoco potenziato, tieni premuto il tasto del fuoco. Per descrizioni particolareggiate delle funzioni Fuoco principale e secondario, vedi Armi a p. 18.

Saltare

Per saltare, battere sulla **Barra** spaziatrice. Se salti mentre stai correndo, salterai più lontano nella direzione in cui ti stai muovendo.

Mitragliare

Per mitragliare o muoversi lateralmente premere i **tasti freccia a sinistra** ed **a destra**. Imparare a mitragliare in modo incisivo per schivare il fuoco nemico è di vitale importanza.

Nuotare

Nell'acqua alta, usa i tasti dei movimenti per nuotare proprio come se tu stessi correndo. Guarda in basso e muoviti in avanti per nuotare verso il fondo e guarda in alto e muoviti in avanti per nuotare verso la superficie dell'acqua. Se non indossi l'equipaggiamento da immersione, di tanto in tanto dovrai tornare in superficie per respirare altrimenti affogherai. Tieni premuto il tasto per saltare per rimanere a galla.

COMANDI PREDEFINITI DELLA TASTIERA

FRECCIA IN SU: MUOVERSI IN AVANTI
FRECCIA INDIETRO: MUOVERSI INDIETRO
,: GIRARE A SINISTRA
.: GIRARE A DESTRA
FRECCIA A SINISTRA: MITRAGLIARE A SINISTRA
FRECCIA A DESTRA: MITRAGLIARE A DESTRA
MOVIMENTI DEL MOUSE: RUOTARE IL GIOCATORE
CTRL/PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE: FUOCO PRINCIPALE
ALT/PULSANTE DESTRO DEL MOUSE: FUOCO ALTERNATO
BARRA SPAZIATRICE: SALTARE
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0: CAMBIARE ARMA
-: PASSARE ALLA PROSSIMA ARMA DISPONIBILE
F5: CAMBIARE HUD
– , + : RIDIMENSIONARE LA FINESTRA DI GIOCO
È E + : SCORRERE L'INVENTARIO
<INVIO>: ATTIVARE L'INVENTARIO
MAIUSCOLO: ATTIVARE CORRERE
F2: ATTIVARE/DISATTIVARE TRADUTTORE
<PAUSA>: METTERE IL GIOCO IN PAUSA

COMANDI DELLA TASTIERA PER IL DEATHMATCH

F: FINGERE DI ESSERE MORTO
T: LANCIARE ARMA
F4: VISUALIZZARE TABELLONE

COMANDI TAB
(Premi tab per inviare il seguente comando durante le partite multigiocatore.)
Dire <messaggio> - Un messaggio viene inviato a tutti giocatori.
Messaggio beffa 1 - Fa vedere la sequenza animata del messaggio beffa 1.
Messaggio beffa vittoria - Fa vedere la sequenza animata del messaggio beffa vittoria.
Saluto - Fa vedere la sequenza animata del saluto.

CON IL MOUSE (E PERCHÉ MAI!)

Anche se puoi contare completamente sulla tastiera per muoverti ed interagire con l'universo a 3D di Unreal, utilizzando contemporaneamente la tastiera ed il mouse avrai un controllo molto più fluido e immediato.
Quando utilizzi il mouse per controllare i movimenti rotatori e per puntare, acquisterai un livello di precisione e di velocità a cui non possono aspirare i giocatori che utilizzano solo i comandi della tastiera. La tastiera serve soprattutto per i movimenti laterali ed in avanti ed indietro e per saltare.
Per sfruttare al massimo i comandi predefiniti di Unreal, tieni la

mano sinistra sulla tastiera utilizzando i tasti freccia per i movimenti, i tasti da 0 a 9 per la selezione dell'arma e la barra spaziatrice per saltare. La mano destra muove il mouse per controllare i movimenti rotatori, il puntamento ed il fuoco. Ovviamente potrai personalizzare questi comandi a tuo piacimento dal menu Options.

DATABASE

Armi

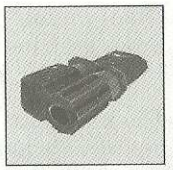
Pistola dissolvente

Questa è la pistola standard delle guardie a bordo del Vortex Rikers. Anche se non è molto potente nella sua configurazione standard, questa pistola diventa un vero e proprio cannone mortale quando viene caricata con i potenziatori. La pistola dissolvente rigenera automaticamente la sua riserva infinita di munizioni, quindi non sarai mai disarmato quando avrai quest'arma nel tuo arsenale.
Fuoco principale: all'inizio un proiettile energetico poco potente molto luminoso (può essere utilizzato per illuminare le zone buie).Fortemente distruttivo se caricato con i potenziatori.
Fuoco secondario: il proiettile energetico viene caricato (fino al 500 per cento) tenendo premuto il pulsante del fuoco.

AutoMag

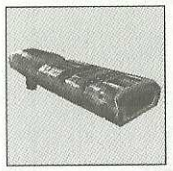
Questo fucile dal pratico utilizzo ha come munizioni dei proiettili di polvere da sparo (in caricatori doppi da 10). Cerca di tenere il conto di quanti proiettili ti sono rimasti in un caricatore: non è davvero il caso di ritrovarsi a sostituire un caricatore davanti ad uno Skaarj incavolato.
Fuoco principale: affusto tradizionale, preciso e lento.
Fuoco secondario: affusto di tipo laterale, meno preciso e spara molto più veloce.

Stinger



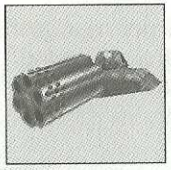
L'esempio che l'ostilità è la madre delle invenzioni. Stinger è in realtà un strumento per l'estrazione del Tarydium trasformato in un'arma mortale. Nella modalità di fuoco primario, quest'arma richiede un'ottima capacità di mira, ma l'ampio sparo della modalità del fuoco secondario richiede una precisione notevolmente inferiore.
Fuoco primario: fasci veloci e sottili di schegge di Tarydium.
Fuoco secondario: getto di cinque schegge alla volta; ricarica lenta.

ASMD



Se l'energia compressa all'interno di quest'arma si liberasse tutta insieme, la forza che ne risulterebbe sarebbe in grado di radere al suolo un vasto edificio. Le scariche di energia sparate premendo il grilletto dell'ASMD sono notevolmente inferiori, ma sono più che sufficienti per fare un mondo di male alla maggior parte dei bersagli.
Fuoco primario: scarica alla velocità della luce di energia concentrata.
Fuoco secondario: proiettile di energia instabile, si espande a raggio. Si continua a parlare di un attacco combinato...

Lancia 8-Ball



L'arma per i demolitori nati. Il Lancia 8-ball spara sia razzi che granate, individualmente o fino a sei alla volta. I razzi esplodono al contatto, mentre le granate esplodono dopo due o tre secondi che sono state lanciare. Mira sul tuo bersaglio per effettuare un bloccaggio termico con il Lancia 8-ball.
Fuoco principale: lanciarazzi. Tieni premuto il pulsante del fuoco per caricare più razzi. Per sparare i razzi uno dietro l'altro, premi contemporaneamente il fuoco principale ed il fuoco secondario e rilascia il fuoco primario mentre si stanno caricando i razzi.

Fuoco secondario: lanciagranate. Tieni premuto il pulsante del fuoco per caricare più granate.

Cannone Flak

Piuttosto ingombrante, il Cannone Flack utilizza delle schegge seghettate di munizioni metalliche. Non lasciarti abbindolare dall'assenza di luci pirotecniche, anche le granate più piccole possono provocarti un mare di danni.
Fuoco principale: scarica estremamente veloce di granate, che rimbalzano sui muri, soffitti e pavimenti.
Fuoco secondario: proiettile imbottito di granate che esplode all'impatto, scaricando granate in tutte le direzioni.

RasoJack

Quest'arma Skaarj spara delle lame seghettate che possono affettare di tutto a parte i materiali più duri. Le lame possono alterare passo e rollio in base ai segnali motori trasmessi dal RazorJack, consentendogli una certa capacità di controllo.
Fuoco principale: singole lame che rimbalzano su muri, soffitti e pavimenti.
Fuoco secondario: gli utenti più esperti possono utilizzare la traiettoria delle lame dopo che si sono staccate dall'arma.

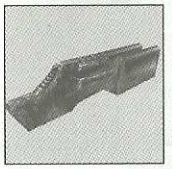
FucileGESBio

Un esempio di riciclaggio creativo, per munizioni quest'arma utilizza i residui allo stato gassoso di Tarydium. La natura instabile di questi residui rendono il FucileGESBio più potente di Stinger, il suo cugino al Tarydium.
Fuoco principale: Proiettili di residui di Tarydium esplodono al contatto con tessuti viventi e prima di esplodere aderiscono brevemente alla maggior parte delle superfici.
Fuoco secondario: Tieni premuto il pulsante del Fuoco secondario per lanciare una palla ancora più potente di rifiuti. Più si terrà premuto il pulsante del Fuoco secondario, più la palla sarà grande (fino al 500% di residui).

Fucile d'assalto

Conosciuto con il nome di "Howitzer Tascabile," quest'arma lunga cinque piedi provoca un'incredibile esplosione. Un tempo veniva utilizzato come fucile da caccia nelle zone più remote della galassia per abbattere gli animali più grossi.
Fuoco principale: a lungo raggio, molto potente, preciso.
Fuoco secondario: tripla raffica di proiettili, poco precisi, da utilizzare da vicino.

Minifucile



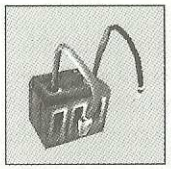
Come l'Automag, il minifucile utilizza proiettili di polvere da sparo. Tuttavia, spara molto più rapidamente e ha molte più munizioni.
Fuoco principale: fiume costante di proiettili, veloce, preciso.
Fuoco secondario: fiume di proiettili più rapido ma meno preciso.

Oggetti dell'inventario

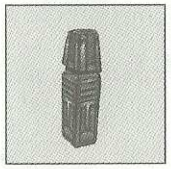
Gli oggetti dell'inventario ti seguono e vengono attivati quando vorrai utilizzarli. Utilizza i tasti **"è" e "+"** sulla tastiera per selezionare un oggetto mostrato sulla barra dell'icona Inventario. L'oggetto selezionato apparirà all'interno di una casella bianca. Usa il tasto Invio per attivare un oggetto. Gli oggetti attivati verranno evidenziati in rosso. Per disattivare un oggetto premi di nuovo tasto Invio.

Traduttore universale

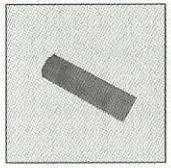
Ti fornisce informazioni di vitale importanza, indizi e consigli sul gioco. Tutte le volte che ti imbatterai in un oggetto il Traduttore potrà analizzarlo e interpretarlo, sulla videata apparirà un messaggio e l'icona del Traduttore comincerà a lampeggiare. Premi **F2** per attivare il traduttore e leggere la sua analisi. Quando avrai finito, premi **F2** per disattivare il Traduttore.



Amplificatore
Aumenta notevolmente la potenza della armi energetiche (Pistola dissolvente e ASMD).

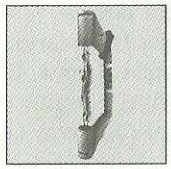


Silenziatore
Elimina il rumore emesso dalle armi, facilitando gli attacchi di sorpresa.

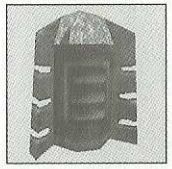


Razzo
Quando viene acceso e buttato per terra, illumina temporaneamente le zone buie. Non puoi conservare un razzo acceso.

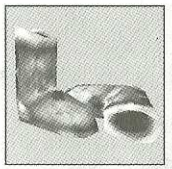
Torcia luminosa
Quando devi portarti dietro una fonte luminosa, usa una torcia luminosa. Le torce luminose hanno delle batterie a durata limitata, quindi tieni d'occhio l'indicatore di energia.



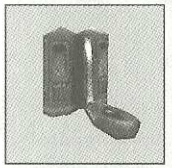
Campo magnetico
Crea una barriera temporanea impenetrabile. Utile per bloccare le entrate ed i corridoi stretti e come scudo protettivo.



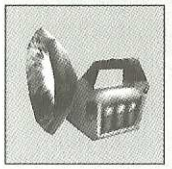
Invisibilità
Ti rende temporaneamente invisibile. Ma ricorda, anche il respiro fa rumore.



Stivali da salto
Attivando questi stivali potrai saltare più in alto del solito. Quando li avrai presi, gli Stivali dureranno solamente per un po', quindi sfruttali al massimo finché puoi.

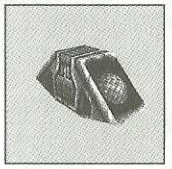


Equipaggiamento subacqueo
Ti consente di respirare sott'acqua.



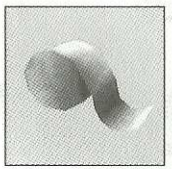
Riflettore
Funziona come la torcia elettrica, ma ha una riserva di energia quasi inesauribile.

Seme del frutto dei Nali
Pianta uno di questi semi per far crescere un frutto medico dei Nali. Quando la pianta avrà finito di crescere, potrà aumentare la tua salute di 29 unità. Se mangerai la pianta prima che abbia terminato la crescita, la tua salute aumenterà di meno.



Laringe
Crea un suono per distrarre i nemici.

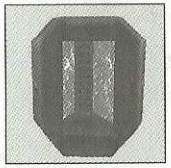
Oggetti da raccogliere
A differenza degli oggetti dell'Inventario, gli oggetti da raccogliere vengono attivati o utilizzati appena vengono raccolti. Per questo motivo, spesso è meglio lasciare un Oggetto da raccogliere per terra e tornare a riprenderlo quando vorrai utilizzarlo.



Bende
Consentono una guarigione limitata (5 unità di salute), ma non servono a molto per i danni più gravi.

Frutto medico dei Nali

Questa pianta indigena ha delle proprietà mediche naturali. Se viene mangiata, può aumentare la tua salute di 29 unità. Nelle partite multigiocatore, i frutti medici dei Nali ricrescono subito dopo essere stati raccolti.



Supersalute

Aumenta la tua salute di 100 unità. Non sprecare la Supersalute utilizzandola quando hai un livello di salute quasi massimo (200 unità). Raccoglila solo quando avrai bisogno di salute (importante: senza queste non puoi superate le 100 unità).

Corazza

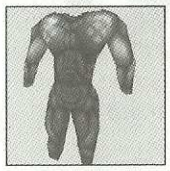
Nel corso del gioco troverai diversi tipi di corazze, ognuna delle quali aumenterà la tua resistenza ai danni provocati dalle armi e da scontri. Alcuni tipi di corazze forniscono una protezione migliore per certi tipi di attacchi. La corazza s'indebolirà all'aumentare dei danni assorbiti. Tieni d'occhio l'Indicatore del livello della corazza per controllare la forza residua della corazza. Appena la tua armatura arriva a zero, l'armatura non potrà più proteggerti.

Tuta d'amianto

Per proteggerti dal fuoco e dal calore.

Tuta antiproiettile

Da usare abbinata alla Corazza per proteggersi ancora meglio dai danni.



Tuta antitossica

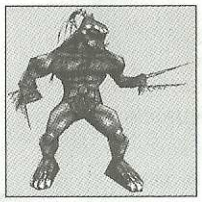
Protegge dai danni provocati dalle vasche di residui di Tarydium e da altre zone tossiche.

Importante: tutte le tute aumentano in qualche modo la tua resistenza globale ad alcuni tipi di danno. Come le corazze, le tute protettrici s'indeboliscono a mano a mano che assorbono danni.

Creature

Ecco alcune delle creature che abitano il mondo di Unreal. Sfortunatamente tutte le informazioni attualmente disponibili sono state trascritte dai resti del diario di un ex membro dell'equipaggio del Vortex Rikers. Quindi sono alquanto sommarie. Inoltre, si pensa che ci siano diversi "gradi" e/o mutazioni genetiche di alcune delle creature elencate, e sembra che le varie specie siano in comunicazione tra loro e che tra di loro ci sia una determinata gerarchia…

Inutile dire, che dovrai stare sempre molto attento.



Skaarj

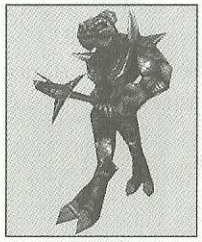
Altezza: 8' **Peso:** 375 libbre
Armi: artigli a lama; proiettile.
Caratteristiche: estremamente aggressivi; agilità superiore; spietati e furbi.
Cacciatori per natura con un'eccezionale forza fisica ed abilissimi nell'utilizzo di molte armi. Con i loro enormi artigli retrattili possono fare la propria preda a pezzi. E non è finita qui, esistono molti tipi diversi di Skaarj. E alcuni di loro hanno delle corazze.

Slith

Altezza: 12' **Peso:** 385 libbre
Armi: artigli; sputo acido.
Caratteristiche: molto aggressivi; media agilità; mangia-carne.
Questi ambiziosi cugini dei Skaarj sono micidiali a terra ed in acqua. Se non riescono ad afferrarti con i loro artigli affilati come rasoi, stai attento al loro sputo acido mangia-carne.

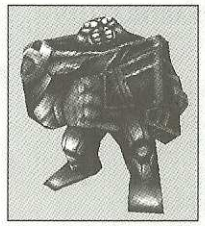
Mercenary

Altezza: 6' **Peso:** 250 libbre
Armi: mitra e lancia missile da avambraccio.
Caratteristiche: molto aggressivi; grande agilità; saccheggiatori/soldati.
Cacciatori nomadi della galassia frutto della bioingegneria assetati di ricchezze.
Dietro di loro potrebbe esserci un umano, ma il solo modo per scoprirlo è di fare piazza pulita per aprirti un varco.



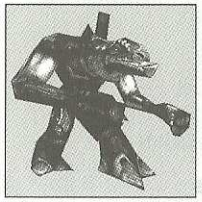
KRALL

Altezza: 7' **Peso:** 285 libbre
Armi: strumenti d'abbattimento; mischia e proiettile.
Caratteristiche: molto aggressivi; grande agilità; militari/marziali.
Al servizio degli Skaarj come assistenti di caccia. Hanno un'intelligenza piuttosto limitata, ma per fare un massacro non serve molto cervello. I loro Strumenti d'abbattimento possono buttarti indietro da molto lontano.



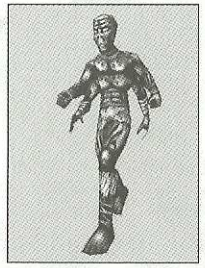
BRUTE

Altezza: 9' **Peso:** 650 libbre
Armi: due fucili sul braccio.
Caratteristiche: molto aggressivi; scarsa agilità; resistenti/spietati.
Creati con grande passione dagli Skaarj ad un solo scopo: massacrare. La miglior cosa da fare per resistere contro queste imponenti macchine da guerra è di approfittare della loro scarsa agilità.



TITANO

Altezza: 30' **Peso:** 15-16 tonnellate
Armi: rocce da lanciare; braccia possenti.
Caratteristiche: molto aggressivi; scarsa agilità; molto resistenti.
Il colossale Titano. Sembra che niente possa fermarlo ed è un po' più forte di quanto sembra. Si consiglia di fare di tutto per evitarlo. Qualora non fosse possibile, non restare nello stesso posto troppo a lungo e resta fuori mano.



NALI

Altezza: 8' **Peso:** 165 libbre
Armi: limitate capacità di telecinesi.
Caratteristiche: Molti passivi; timidi/introversi; talvolta d'aiuto.
Un tempo i magnanimi governatori del pianeta, adesso gli schiavi degli Skaarj. Se sarai fortunato, potrebbero fornirti importanti informazioni sulla zona.

A DIGITAL EXTREMES EPIC MEGAGAMES COLLABORATION

Development Team

Game design: James Schmalz & Cliff Bleszinski
Level designers: Cliff Bleszinski, T. Elliot Cannon, Cedric Fiorentino, Pancho Eekels, Jeremy War, Shane Caudle
Animator: Dave Carter
Artists: James Schmalz, Mike Leatham, Artur Bialas

Programmers
Engine: Tim Sweeney
Game & AI: Steven Polge
Effects: Erik de Neve
Audio: Carlo Vogelsang
Scripting: James Schmalz & Nick Michon

Musicians: Alexander Brandon, Michiel van den Bos
Sound Effects: Dave Ewing
Epic Biz: Jay Wilbur, Mark Rein, Nigel Kent, and Craig Lafferty

In memory of Myscha and Pelit

For putting up with so much, we would especially like to thank the wives, girlfriends and families of the developers.

GT Interactive

Producer: Jason Schreiber
Executive Producer: Greg Williams
Lead Tester: Joel Breton
Product Manager: Ken Gold
Assistant Product Manager: Phil Tucker
Public Relations Manager: Alan Lewis
Director of Creative Services: Leslie Mills
Creative Director: Vic Merritt
Artists: Michael Marrs, Jill Pomper, Lesley Zinn, and Jen Scheerer
Production Coordinator: Liz Fierro
Box Design: Vic Merritt & Leslie Mills

Testers: Mike Barker, Jim Tricario, Dan McJilton, Chris Carr, Fran Katsimpris, Matt Kutrik, Troy Kupisch, Calvin Grove, Mike Predergast, Jesse Smith, Clint McCaul, Corey Allen, Chris McGuirk, Reuben Brown, Dave Afdahl, Ed Piper, Geoff Myers, Andre Cerny, Dave Monro, Jamal Jennings, Cormac Russel.

Manual: Mike Forge

Special Thanks: Chad Faragher for the Ripper program, Nick Oddson for maintaining all our systems, Chris Hargett, DJ Carroll, Diane Schmalz, Shannon Newans, Evelyn Eekels, Lani Minella, Gina Hedges, Ryan Schwarts, Mark Visser, Richard Young, Eric Reuter, and the guys at UnrealNation and Unreal.Org

GT Interactive Software (Europe) Ltd., 116 Baker Street,
London W1M 1LB. http://www.gtgames.com

Unreal™ © 1998 Epic Megagames, Inc. Tutti i diritti riservati. Creato della Epic Megagames, Inc. In collaborazione con la Digital Extremes. Pubblicato e distribuito dalla GT Interactive Software Corp. GT™ e il logo di GT Games™ sono marchi registrati e il logo GT© è un marchio registrato della GT Interactive Software Corp. Microsoft © e Windows © sono marchi registrati della Microsoft Corporation. MMX™ il logo MMX™ sono marchi della Intel Corporation. "PowerVR™" e il logo "PowerVR™ Extreme" sono marchi o marchi registrati della VideoLogic Ltd. (U.K.). Tutti i diritti riservati. Utilizzato su autorizzazione. Il logo 3Dfx Interactive è un marchio registrato della 3Dfx Interactive, Inc. MPlayer e il logo di MPlayer sono marchi registrati della MPlayer Interactive, Inc. Heat e il logo Heat sono marchi registrati della Heat Interactive. WON è un marchio della World Opponenet Network, Inc. Aureal, il logo Aureal, Aureal 3D sono marchi della Aureal Semiconductor. Tutti gli altri marchi appartengono ai rispettivi proprietari.